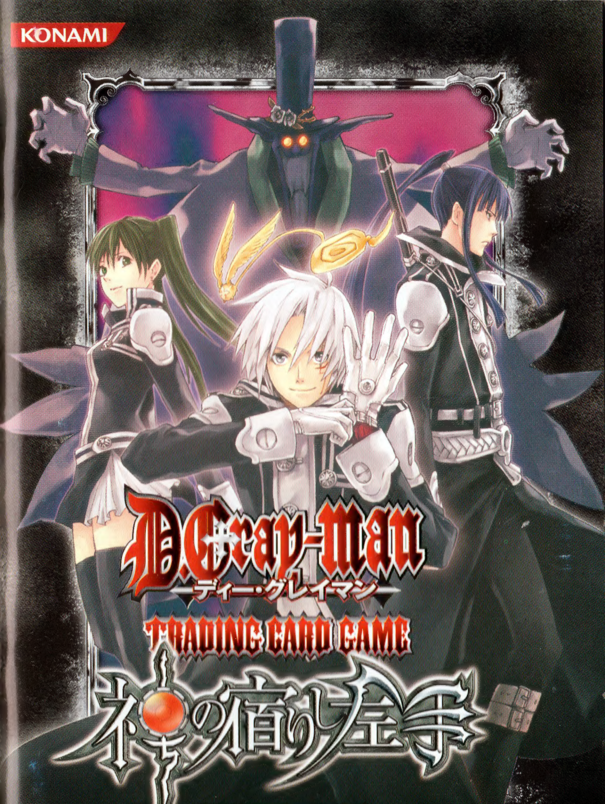


公式ルールブック

目次

まず始めに……03
ゲーム概要……03
スターター商品構成……03
勝利条件……03
カードの紹介……04
プレイマット……06
ゲームの準備……08
デッキの作り方……08
カードの状態……09
ゲームの流れ……09
スタートフェイズの説明 10
ドローフェイズの説明 10
キャラフェイズの説明(1/2) 11
キャラフェイズの説明(2/2) 12
メインフェイズの説明 13
スキルカードの使い方 13
アクションの種類……14
アクション使用の流れ 15
アタック……16
サーチ……16
ドロー……17
リカバー……17
ガード……17
インターセプト……17
アクションについて……18
手札の調整……18
スペシャルカードについて 19
マルチ戦(オプションルール)……20
タッグ戦(オプションルール) 22
Q&A……24
用語解説……25

まず始めに

ゲームを詳しく理解する前に、公式ホームページの
クイックルールガイドを見ていただければ、より
D.Gray-man トレーディングカードゲームの世界を
理解できるでしょう。

http://www.konami.jp/dgray-man/card/

ゲーム概要

このゲームは「D.Gray-man」の世界を題材とした
トレーディングカードゲームです。
カード化されたキャラクターたちの持つ「アクション」や、
スキルカードを駆使して、
多くの「サーチポイント」を集めてください。

スターター商品構成

本商品には、以下の内容物が含まれています。

★40枚の構築済みデッキ……1組
★公式ルールブック……1部(本書)
★プレイマット……1枚

勝利条件

以下の条件のどちらかを満たしたらゲームに勝利します。

★相手より先に「サーチポイント」を20点以上獲得する。
★自分より先に相手の山札が0枚になる。

カードの紹介

キャラクターカード

キャラクターを表すカードです。以下の内容が書かれています。



アクション
このカードが行えるアクションです。

ランク
このカードのランクです。
「サーチ」に関係します。
（16ページ参照）

戦闘力
キャラクター同士の戦闘の
際に使用します。

カード名
このカードの名前です。

テキスト
このカードの持つ効果です。
空欄の場合もあります。

属 性
このカードの持つ属性です。
空欄の場合もあります。

フレーバーテキスト
原作をイメージさせる文章です。ゲームには使用しません。

スペシャルカード

《スペシャルカードについて》

スペシャルカードは「戦闘力」「ランク」「アクション」「能力」が書かれていない特別なキャラクターカードです。これらの項目は部隊によって変化します。

詳しくは19ページを参照してください。



スキルカード

**キャラクターたちの使う技やイベントを表すカードです。
以下の内容が書かれています。**



ランク
このカードのランクです。
「サーチ」に関係します。
（16ページ参照）

カード名
このカードの名前です。

テキスト
このカードの持つ効果です。

使用部隊
このカードを使用する際に、行動不能状態にしなければならない部隊の指定です。

フレーバーテキスト
原作をイメージさせる文章です。
ゲームには使用しません。

プレイマットの見方

アクションゾーン 自分のキャラカードを置く場所です。



サーチポイント表
自分が獲得しているサーチポイントを表示します。

スタンバイゾーン
自分のキャラカードを置く場所です。

山札置場
自分のデッキを置く場所です。

捨札置場
使用済みになったカードを置く場所です。

※自分のアクションゾーンとスタンバイゾーンを合わせて、**自分の場**と呼びます。

ゲームの準備

ゲームを始めるには以下の準備が必要です。

★自分のデッキ
★ゲームをするためのスペース
★対戦相手
★カウンター（パッケージ羽部分のティムキャンピーもご利用頂けます。）

①まず、デッキをよくシャッフルし山札置場に置きます。
②次にじゃんけん等で先攻後攻を決めます。
③初期手札として、デッキから６枚引きます。
④「１度だけ」引き直しができます。引き直す際は、まず手札をすべてデッキに戻し、よくシャッフルしてから６枚引き直します。

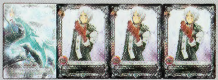
デッキの作り方

新たなカードを入手したら、以下のルールに従って自由に組み合わせ、新たなデッキを作ることができます。

★デッキの枚数は40枚ちょうど。
★同名のカードは３枚まで。
★同名のスペシャルカードは１枚まで。

例：★同名カードは3枚まで。


○


×

★同名のスペシャルカードは1枚まで。


○


×

カードの状態

カードの向きによって、そのキャラカードの状態を表します。


「行動可能」状態


「行動不能」状態

縦向きを「行動可能」と呼びます。
アクションが使える状態です。

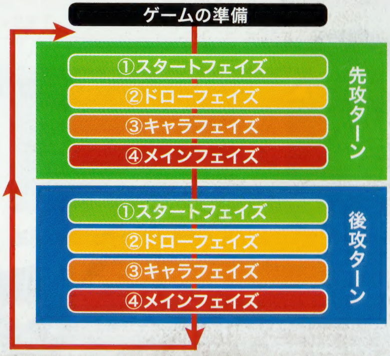
横向きを「行動不能」と呼びます。
アクションが使えない状態です。

アクションやスキルを使うと横向きになるんだぁ



ゲームの流れ

ゲームはターンを繰り返すことで進行します。
１つのターンは４つのフェイズで構成されています。



※勝利条件を達成したら、その時点でゲーム終了となります。

スタートフェイズの説明

自分の場にあるキャラカードをすべて、
スタンバイゾーンに移し、行動可能状態にします。

横向きになっているカードを、縦向きにして
スタンバイゾーンに並べるんだ。



ドローフェイズの説明

山札から1枚カードを引きます。
ただし、先攻第1ターン目のドローフェイズは
例外としてカードを引けません。



ここでは手札が増えるぞ。

キャラフェイズの説明(1/2)

このフェイズでは、以下の流れで手札にあるキャラカードを
自分のスタンバイゾーンに出すことができます。

① 部隊数をチェックする　② キャラカードを出す

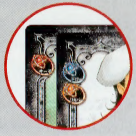
《部隊の説明》

自分の場にあるキャラカードは同じ名前のものをまとめて1つの**「部隊」**と呼びます。メインフェイズでは部隊ごとにアクションを行います。



※同じ部隊のカードは見やすいようにまとめたり重ねて置きます。
※同じ名前のキャラカードがないキャラカードは1枚で1つの部隊になります。

例:自分の場に「サーチ」を持つ《コムイ・リー》と「ドロー」と「リカバー」を持つ《コムイ・リー》がいる場合、この部隊は、「サーチ」と「ドロー」と「リカバー」のアクションを行うことができます。



部隊は部隊内のキャラカードが持つアクションを
すべて行うことができます。



同じ名前のキャラカードは、部隊って呼ぶのよ。

キャラフェイズの説明(2/2)

①部隊数をチェックする

場に出す際に新規の部隊となるキャラカードは、出せる枚数に制限があります。その制限枚数をここでチェックします。

(相手の場にある部隊数)−(自分の場にある部隊数)=答え
答えが0以下の場合:出せる枚数は「1枚」となります。
答えが1以上の場合:出せる枚数は「答え+1枚」となります。

※答えは0を下回りません。

例:相手の場に2部隊、自分の場に1部隊のキャラカードがあるので、(相手)2部隊−(自分)1部隊=1(答え)となり、自分が新規部隊となるキャラカードを出せる枚数は、1(答え)+1=2枚になります。



② キャラクターカードを出す

ここでは手札からキャラカードを以下のルールに従い自分のスタンバイゾーンに1枚ずつ順番に出すことができます。

《新規部隊となるキャラカードを出す際のルール》
- ①でチェックした枚数まで出すことができます。
- 出すキャラカードは行動不能状態で場に出ます。

《すでに部隊があるキャラカードを出す際のルール》
- 好きな枚数出すことができます。
- 出すキャラカードは部隊の状態と同じ状態で場に出ます。

※新規部隊となるキャラカードを出した後に、同じ名前のキャラカードをすでに部隊があるキャラカードとして出すことができます。



メインフェイズの説明

メインフェイズでは、手札にあるスキルカードを使ったり、自分のスタンバイゾーンにある行動可能な部隊が持つ「アクション」を、好きな順番で好きなだけ行うことができます。



スキルカードの使い方

スキルカードを使う場合、スキルカードに書かれた「使用部隊」が、自分のスタンバイゾーンに行動可能状態で出ていなければなりません。
スキルカードを使った場合、以下の処理を行います。

① スキルカードに書かれた「使用部隊」をすべて行動不能状態にし、行動不能状態になった「使用部隊」の中からそれぞれ1枚を選んで、自分のスタンバイゾーンからアクションゾーンに移します。

② スキルカードの効果を処理します。

③ 使用後のスキルカードを所有者の捨札置場に置きます。

スキルカードが使えるのは基本的にターンを進めているプレイヤーです。例外としてアクション中に、ターンを進めていないプレイヤーもスキルカードを使うタイミングがあります。



アクションの種類

自分のメインフェイズに使えるアクション

アタック
相手のアクションゾーンにあるキャラカードを攻撃できます。

サーチ
「サーチポイント」を獲得できます。

ドロー
山札からカードを1枚引くことができます。

リカバー
自分の捨札置場にあるキャラカードを1枚手札に加えることができます。

相手のメインフェイズに使えるアクション

ガード
相手に「アタック」されたキャラカードを防御することができます。

インターセプト
相手の「サーチ」「ドロー」「リカバー」を妨害することができます。

アクション使用の流れ

アクションは以下の流れで行います。

①攻撃側アクション ※ターンを進行しているプレイヤー

「アタック」「サーチ」「ドロー」「リカバー」を行うことができます。
アクションを行った部隊を、行動不能にし、その中からキャラカードを1枚選んで、アクションゾーンに置きます。

②防御側アクション ※ターンを進行していないプレイヤー

「アタック」に対し「ガード」、「サーチ」「ドロー」「リカバー」に対し「インターセプト」を行うことができます。
アクションを行った部隊を、行動不能にし、その中からキャラカードを1枚選んで、アクションゾーンに置きます。

③攻撃側スキル使用 ※ターンを進行しているプレイヤー

スキルカードを1枚まで使うことができます。

④防御側スキル使用 ※ターンを進行していないプレイヤー

スキルカードを1枚まで使うことができます。

⑤アクション判定

16・17ページに詳しいアクションの内容が書かれています。

アタック

「アタック」を行った場合、**「ガード」**されなければ、アクション判定で、**「アタック」**したキャラカードと相手のキャラカード*の戦闘力を比べ低いほうを捨札置場に置きます。戦闘力が同じ場合には両方を捨札置場に置きます。

※「アタック」の宣言と同時に相手のアクションゾーンにあるキャラカードを1枚選びます。



アクションゾーンにいる相手のキャラクターカードに攻撃することができるわ。戦闘力に注意してね。

サーチ

「サーチ」を行った場合、**「インターセプト」**されなければ、アクション判定で、**「サーチポイント」**を3点*獲得します。**「山札サーチ」***を宣言した場合には、3点獲得するかわりに相手の山札の1番上のカードをめくり、そのカードのランクと同じだけの「サーチポイント」を獲得します。

「サーチ」が成功し、あなたの**「サーチポイント」**の合計が5点以上、10点以上、15点以上になった場合、それぞれにつき対戦相手はカードを1枚引きます。

※スペシャルカードが「サーチ」した場合には獲得する「サーチポイント」が異なります。詳しくは19ページを参照してください。

※1ターンに1度だけ「サーチ」の宣言を「山札サーチ」として宣言できます。「山札サーチ」でめくったカードは相手の山札の1番上に戻します。

20点溜まると勝つことができるよ。だけど、5点取るごとに相手はカードを1枚引くんだ。よく考えてサーチしよう…zzz。



ドロー

「ドロー」を行った場合、**「インターセプト」**されなければ、アクション判定で、カードを1枚引きます。

手札が1枚増えるのか。でも山札切れは負けになっちゃうから、ドローのしすぎは禁物だ。



リカバー

「リカバー」を行った場合、**「インターセプト」**されなければ、アクション判定で、自分の捨札置場にあるキャラカードを1枚選び手札に加えます。



捨札置場にいる仲間を助けることができる。

ガード

「ガード」を行った場合、アクション判定で、**「アタック」**したキャラカードと**「ガード」**したキャラカードの戦闘力を比べ低いほうを捨札置場に置きます。戦闘力が同じ場合には両方を捨札置場に置きます。

相手の「アタック」を防ぐアクションはこれ。狙われた仲間のかわりに戦闘することができるんだ。



インターセプト

「インターセプト」を行った場合、相手の行った**「サーチ」「ドロー」「リカバー」**は失敗し、アクション判定では何も行いません。



相手の「アタック」以外のアクションを防ぐのはこれよ。相手の重要なアクションを「インターセプト」を使って防ごう。

アクションについて

アクション中、スキルカードの効果などでアクションゾーンからキャラカードが離れた場合、そのアクションは失敗になります。



スキルカードで、我輩達がいなくなっちゃったら、そのアクションは失敗したことになるんですネ❤

例：攻撃側が《リナリー・リー》で「サーチ」を宣言し、それに対し防御側は《コムイ・リー》で「インターセプト」を宣言しました。攻撃側はスキルカード《風切鎌》を使って防御側の《コムイ・リー》を捨札置場に送りました。
この場合、《コムイ・リー》が場から離れたので「インターセプト」は失敗となり、《コムイ・リー》の部隊は行動不能状態のまま、《リナリー・リー》の「サーチ」は成功となります。



手札の調整

メインフェイズの最後に、ターンを進行しているプレイヤーは手札の調整を行います。手札の枚数が7枚以上ある場合は、6枚になるよう選んで捨てます。

スペシャルカードについて

スペシャルカードはキャラクターカードの1種です。
スペシャルカードの各項目は以下の様になります。



「ランク」

スペシャルカードのランク★は「0（個）」として扱います。

「アクション」

アクションを持たないキャラカードとして扱います。

「能力」

能力のないキャラカードとして扱います。

「戦闘力」

スペシャルカードの戦闘力は、自分の場にある同じ名前のスペシャルカード以外のキャラカードの戦闘力を合計した数値になります。

例：**戦闘力700の《アレン・ウォーカー》、戦闘力800の《アレン・ウォーカー》が重なっているところにスペシャルカードの《アレン・ウォーカー》を出しました。この時のスペシャルカードの《アレン・ウォーカー》の戦闘力は700+800=「1500」になります。**



スペシャルカードで「サーチ」を行う場合、以下のルールに従います。

- スペシャルカードで「サーチ」をして成功した場合、部隊内の「サーチ」を持つキャラカード1枚につき、3点の「サーチポイント」を 獲得します。
- 「山札サーチ」をした場合は、通常と同じ処理を行います。

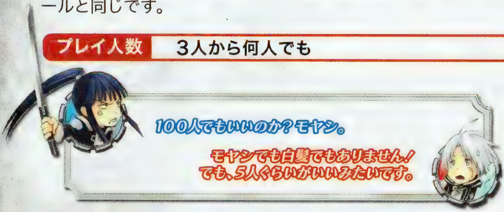


SPカードはとても強いですが使い方が難しイ。普通のキャラカードと違うところに注意しましょウ❤

マルチ戦 ～オプションルール～

複数の友人と同時に遊ぶためのルールです。1対1の対戦とは違った面白さがあります。
ルールに関して、ここに書かれていない部分は、1対1の対戦ルールと同じです。

プレイ人数	3人から何人でも



ルール	先に「サーチポイント」を20点獲得したプレイヤーが勝利します。

①いずれかのプレイヤーの山札が0枚になった場合、そのプレイヤーはゲームから除外されます。

②円になる様に座ります。その後、じゃんけんなどで最初にターンを行うプレイヤーを決めます。



③ゲームは第1ターンプレイヤーから左隣に進行していきます。

④ゲームの第1ターンのドローフェイズからドローができます。

⑤キャラフェイズの【①部隊数をチェックする】は、「右隣のプレイヤーの場にある部隊数」を参照します。

⑥「アタック」、「サーチ」、「ドロー」、「リカバー」は、自分の左隣のプレイヤーに対して行います。

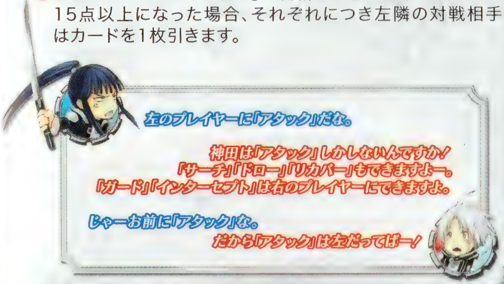
⑦「ガード」、「インターセプト」は自分の右隣のプレイヤーのアクションに対して行います。

⑧アクション中のスキルカードの使用は、ターンプレイヤーからターン進行順にすべてのプレイヤーが1回ずつ使用するタイミングがあります。

⑨プレイヤーやカードを選ぶ能力や効果は、ゲームに参加しているプレイヤー、場に出ているカードすべてに対して使えます。

⑩全体（すべての場、各対戦相手など）に効果を及ぼす能力や効果は、すべてのプレイヤー、カードに影響を与えます。

⑪あなたの「サーチポイント」の合計が5点以上、10点以上、15点以上になった場合、それぞれにつき左隣の対戦相手はカードを1枚引きます。



タッグ戦 ～オプションルール～

友人とチームを組んで、チーム同士で対戦するルールです。
1対1の対戦とは違った面白さがあります。
ルールに関して、ここに書かれていない部分は、1対1の対戦ルールと同じです。

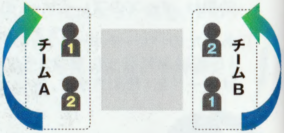
プレイ人数	4人
ルール	先に「サーチポイント」を20点獲得したチームが勝利します。

①いずれかのプレイヤーの山札が0枚になった場合、そのチームは負けとなります。

②以下の図のように座ります。その後、じゃんけんなどで最初にターンを行うチームを決めます。

③ゲームは先攻チームの1番プレイヤーから左隣に進行していきます。

例：チームAが先攻の場合、チームAの1番＞チームBの2番＞チームBの1番＞チームAの2番＞という進行になります。



俺は一人で大丈夫だ。
友達と協力して戦うのもいいもんですよ。
まあ、たまには守ってやるのもいいもんだけどな。
え・・・、神田を誤解してました。
一緒に「サーチポイント」を集めましょう！
じゃーお前に「アタック」。
それ、ちがっ・・・。

④ゲームの第1ターンのドローフェイズからドローができます。

⑤キャラフェイズの【①部隊数をチェックする】は、「相手チーム全体の場にある部隊数」と「自分チーム全体の場にある部隊数」を参照します。

⑥アクションは自分の目の前のプレイヤーに対して行います。
具体的にはチームAの1番－チームBの2番、チームAの2番－チームBの1番の間を指します。

⑦アクション中のスキルカードの使用は、ターンプレイヤーからターン進行順にすべてのプレイヤーが1回ずつ使用するタイミングがあります。

⑧プレイヤーやカードを選ぶ能力や効果は、自分と自分の両隣のプレイヤーとそれらの場にあるカードに対してのみ行えます。

⑨全体（すべての場、すべてのプレイヤーなど）に効果を及ぼす能力や効果は、すべての場、すべてのプレイヤーに影響を与えます。

⑩あなたのチームの「サーチポイント」の合計が5点以上、10点以上、15点以上になった場合、それぞれにつき、その点数を獲得したプレイヤーの前の対戦相手はカードを1枚引きます。

アクションできるのは目の前のプレイヤーだけなのか！
ちょっと基本と違うな。
キャラの出し方・アクションの相手・スキルカードの使うタイミングが違いますから、要チェックです。
よし、これで完璧だ。足をひっぱるなよ、モヤシ。
※みんなもタッグ用のデッキとか考えてみてね。

Q & A

Q:キャラフェイズに出した新規部隊が、同じキャラフェイズ中に場を離れた場合、それは新規部隊を出したことになりますか？また同名のキャラカードをもう１度出す場合はどうなりますか？

A:場から離れた場合でも新規部隊を出したことになります。もう１度出す場合は別の新規部隊を出したことになります。

Q:「ガード」を宣言したキャラカードが戦闘力を比べる前に場を離れた場合、「アタック」はどうなりますか？

A:「ガード」は失敗となり、元々の「アタック」されたキャラカードと戦闘力を比べることになります。

Q「サーチ」や「ドロー」を宣言した部隊が、アクション中にそのアクションを失った場合どうなりますか？

A:すでにアクションの宣言はされているので、そのままそのアクションの処理を行います。

用語解説

「プレイヤー」
ゲームをしているそれぞれの人を指します。

「ターン」
スタートフェイズからメインフェイズまでを指します。

「場」
アクションゾーンとスタンバイゾーンをまとめて「場」と呼びます。

「～に移動する」
指定されたゾーンにカードを移すことです。

「シャッフルする」
デッキ内のカードが無作為になるように切り直すことです。

「所有者」
そのカードをデッキに入れてゲームを始めたプレイヤーです。

「カードを～枚引く」
山札の上から～枚、手札に加えることです。

「チームプレイヤー」
2on2戦で組んでいる味方プレイヤーを指します。

memo

memo

■ i モードでも情報発信中！

※i モードはNTTドコモの登録商標です。
携帯電話を使ってコナミi モードサイトに
簡単にアクセスできます。
http://konami.jp/dgray-man/i/card/

今後の商品開発のためアンケートにご協力願います

www.konami.jp/info/quest
iモードでもアンケート受付中！
http://konami.jp/info/quest/i/index.html
期間：2007年1月末日まで

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

★この1箱で1人分のデッキセットです。

遊び方・ルールに関するお問い合わせは
コナミカードゲーム事務局
ナビダイヤル **0570-002-573**
(ナビダイヤルをご利用いただけない方：03-3401-6159)
受付時間：月・水・木・金曜日　12時～20時まで
土・日曜日、祝日　10時～18時まで

商品に関するお問い合わせは
お客様相談室
ナビダイヤル **0570-086-573**
(ナビダイヤルをご利用いただけない方：03-3479-9420)
受付時間：平日　9時～19時まで
土・日曜日、祝日　10時～18時まで
全国どちらからでも市内通話料金でご利用いただけます。